



XBOX 360®

KONAMI

METAL GEAR RISING  
R E V E N G E A N C E



**ВНИМАНИЕ!** Перед началом игры ознакомьтесь с руководствами по использованию консоли Xbox 360®, сенсора Xbox 360 Kinect® и аксессуаров. В этих документах содержатся важные сведения о технике безопасности. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Предупреждение о вреде для здоровья: возможны эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету**

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету. К симптомам относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания, потеря сознания или конвульсии, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму. **Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом.** Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск можно снизить, если сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии. Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

# СПАСИБО

Спасибо что приобрели "Metal Gear Rising: Revengeance". Вы сможете еще больше насладится игрой, если прочтете данное руководство для пользования прежде чем начнете играть. Пожалуйста обращайтесь с игрой только так как указано в руководстве. Мы не выдаем копии руководства если оно повреждено или потерянно, поэтому пожалуйста сохраните его в надежном месте для последующего использования.

В зависимости от Вашего телевизора, отображаемые на экране картинки и управляющее воздействие могут не быть синхронизированными во время игры. В таком случае пожалуйста свяжитесь с производителем Вашего телевизора или местом покупки чтобы убедится, что телевизор предназначен для игры в видеоигры.

**Предупреждение** Konami Digital Entertainment непрерывно стремится к улучшению качества с целью предлагать своим покупателям безопасные и занимательные товары. Следовательно товары могут слегка отличаться друг от друга, в зависимости от даты приобретения.



Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.



Данная игра поддерживает интерактивное кодирование Dolby Digital 5.1. Чтобы сполна ощутить прелест объемного звука, подсоедините свою приставку Xbox 360 и развлекательную систему к аудиосистеме с помощью кабеля HDMI. В разделе настроек аудио в приставке Xbox 360 выберите Dolby Digital 5.1 как способ вывода.



1. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.
2. This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.
3. Cooperation provided by FONTWORKS Inc.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>GETTING STARTED (НАЧАЛО РАБОТЫ)</b> . . . . .	04	<b>CODEC (КОДЕК)</b> . . . . .	12
Title menu (Заглавное меню) / Story mode (Режим истории) / Pause menu (Меню паузы)		Customize (Персонализация) / VR Missions (Миссии виртуальной реальности (ВР))	
<b>GAME SCREEN (ИГРОВОЙ ЭКРАН)</b> . . . . .	06	<b>TIPS AND TRICKS</b> . . . . .	15
Augment mode (Режим улучшения)		(СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ)	
<b>CONTROLS (TYPE A)</b> . . . . .	08	<b>ПОДДЕРЖКА ПРОДУКТА</b> . . . . .	19
(УПРАВЛЕНИЕ (ТИП А))		Blade Mode (Режим лезвия) / Ninja Run (Бег ниндзя) / Parry (Парировать) / Combos (Комбо) / Lock on (Захват цели) / Weapons and items (Оружие и предметы)	

# GETTING STARTED (НАЧАЛО РАБОТЫ)

Вставив диск "Metal Gear Rising: Revengeance" в систему Xbox 360 для видеоигр и развлечений первый раз, некоторые данные игры будут установлены на жесткий диск. Следует учесть, что Вам всё же нужен будет игровой диск для того чтобы играть.

## TITLE MENU (Заглавное меню)

Нажатие кнопки START (СТАРТ) на заглавном экране отобразит экран для выбора файла сохранения. Выберите пустой файл для начала новой игры или выберите сохраненный файл для продолжения сохраненной игры. Заглавное меню появится после выбора файла.

- CONTINUE (ПРОДОЛЖИТЬ)** ..... Продолжить игру, используя сохранение
- STORY (ИСТОРИЯ)** ..... ИграТЬ в Режиме История
- VR MISSIONS (МИССИИ ВР)** ..... ИграТЬ в Миссии ВР
- COLLECTION (КОЛЛЕКЦИЯ)** ..... Посмотреть предметы в коллекции
- OPTIONS (ОПЦИИ)** ..... Проверить/изменить настройки
- DOWNLOAD (СКАЧАТЬ)** ..... Скачать дополнительное содержание

Некоторые категории могут не быть доступными пока не будут выполнены конкретные требования.



### СОХРАНЕНИЕ (ПРИОСТАНОВКА ИГРЫ)

Сохраните игровой прогресс. Чтобы продолжить, выберите **CONTINUE (ПРОДОЛЖИТЬ)** в заглавном меню.

### АВТОСОХРАНЕНИЕ

Эта игра сохраняется автоматически. По достижению определенных контрольных точек в игре появляется иконка сохранения.

Если Вы не видите иконку сохранения при выходе из игры, нажмите кнопку PS (ПС).



Иконка  
сохранения

### СОХРАНЯЙТЕСЬ КОГДА ХОТИТЕ

Вы также можете сохранить игру связавшись с Courtney (Кортни) на кодеке. Игра возобновляется на последней контрольной точке, независимо от Вашего прогресса во время сохранения.

### GAME OVER (КОНЕЦ ИГРЫ)

Игра закончится если Raiden (Рэйден) погибнет.

## STORY MODE (РЕЖИМ ИСТОРИЯ)

Это основная история, где Вы управляете игровым героем Raiden (Рэйден) во время битв с противниками и прохождения истории.

- CHAPTER (ГЛАВА)** ..... Выберите главу (этап) для игры
  - NEW GAME (НОВАЯ ИГРА)** ..... Начать режим STORY (ИСТОРИЯ) с начала
  - CUSTOMIZE (ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ)** ..... Персонализировать Raiden (Рэйдена)
- CUSTOMIZE (ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ) и CHAPTER (ГЛАВА)** появятся, когда будет создано сохранение.

### УРОВНИ СЛОЖНОСТИ И ОБУЧЕНИЕ

#### УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете выбрать уровень сложности начиная игру через **NEW GAME (НОВАЯ ИГРА)** или **CHAPTER (ГЛАВА)**.

<b>EASY (ЛЕГКО)</b>	<b>NORMAL (НОРМАЛЬНО)</b>	<b>HARD (СЛОЖНО)</b>	<b>VERY HARD (ОЧЕНЬ СЛОЖНО)</b>	<b>REVENGEANCE</b>
---------------------	---------------------------	----------------------	---------------------------------	--------------------

**VERY HARD (ОЧЕНЬ СЛОЖНО)** и **REVENGEANCE** открываются по достижению конкретных условий. Выбрав **EASY (ЛЕГКО)** Вы сможете использовать Легкое содействие, что поможет автоматически выбрать направление для парирования.

#### ОБУЧЕНИЕ

При выборе **NEW GAME (НОВАЯ ИГРА)** Вам предлагается пройти обучение. Вы также можете пройти обучение из заглавного меню и **VR MISSION (МИССИИ ВР)** на кодеке.

## PAUSE MENU (МЕНЮ ПАУЗЫ) НАЖМИТЕ КНОПКУ START (СТАРТ) ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Вы можете остановить игру и проверить/изменить управление и настройки.

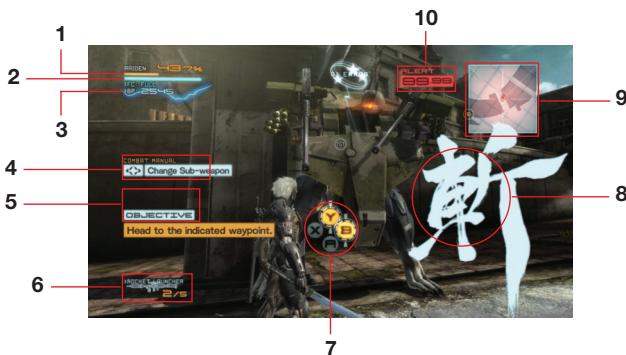
- RESUME (ПРОДОЛЖИТЬ)** ..... Продолжить игру
- HELP (ПОМОЩЬ)** ..... Просмотреть управление и список комбо
- OPTIONS (ОПЦИИ)** ..... Проверить/изменить настройки
- TITLE (ЗАГЛАВЛЕНИЕ)** ..... Вернуться в заглавное меню
- RESTART (ПОВТОРИТЬ)** ..... Вернуться на самую позднюю контрольную точку

### PAUSE MENU DURING CUTSCENES

#### (МЕНЮ ПАУЗЫ ВО ВРЕМЯ ВЫРЕЗАННОЙ СЦЕНЫ)

Во время вырезанных сценок меню паузы будет выглядеть следующим образом:

- CONTINUE (ПРОДОЛЖИТЬ)** ..... Продолжить вырезанную сценку
  - SKIP (ПРОПУСТИТЬ)** ..... Пропустить вырезанную сценку
- Используйте кнопку **Rb** для включения/выключения субтитров.



#### 1 LIFE (ЖИЗНЬ) – Состояние тела Рэйдена

LIFE (ЖИЗНЬ) снижается от каждого повреждения, полученного Рэйденом от атаки. Рэйден погибает если LIFE (ЖИЗНЬ) снижается до 0%.

LIFE (ЖИЗНЬ) можно восстановить при помощи Zandatsu (Зандатсу) или собирая единицыnano-восстановления, а также особые предметы.

#### 2 FC (FUEL CELLS) (ТЭ (ТОПЛИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ)) – Энергия Рэйдена

Используется в режиме Лезвие. Элементы перезаряжаются впитыванием электролитов при нанесении удара по противнику. Их также можно перезарядить, используя единицы nano-восстановления и особые предметы.

#### 3 BP (BATTLE POINTS) (БО (БОЕВЫЕ ОЧКИ))

Данные очки конвертируются из данных, полученных во время боя. Используйте полученные БО, чтобы улучшать Рэйдена.

#### 4 COMBAT MANUAL (РУКОВОДСТВО ПО БОЮ)

Сдесь в определенное время будут появляться подсказки по управлению

#### 5 OBJECTIVE (ЗАДАЧА) – Ваша задача

Это следующая задача, которую нужно выполнить для продвижения по истории. Она будет сдесь появляться в определенное время.

#### 6 SUBWEAPON (ВТОРОЕ ОРУЖИЕ)

Это второе оружие, которое есть у Вас в данный момент.

#### 7 BUTTON HINTS (ПОДСКАЗКИ ПО КНОПКАМ)

Они отображаются, когда советуется особенное управление.

#### 8 ACTION HINTS (ПОДСКАЗКИ ПО ДЕЙСТВИЯМ)

Они отображаются, когда советуется особенное управление.

#### РУБИТЬ



Режим Лезвие

#### ВЗЯТЬ



Зандатсу

#### БЕЖАТЬ



Бег ниндзя

#### 9 SOLITON RADAR (РАДАР СОЛИТОН)

Этот радар отображает положение противника (■) и назначения (○).

#### 10 ENEMY ALERT STATE (БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ ПРОТИВНИКА)

Показывает боевую готовность противника в участке.

В поле зрения будет проанализированы и отображены различные данные, например, назначения, положение противников и предметов, а также объектов, которые можно уничтожить. Режим работает даже в темноте. Режим деактивируется при атаке и когда атакуют Вас, как во время Ninja Run (Бег ниндзя).



#### О РЭЙДЕНЕ В ПРОЛОГЕ

Некоторые особенности ограничены во время пролога в Режиме STORY (ИСТОРИЯ). Однако, по мере прохождения истории и перестройке тела Рэйдена, в конечном итоге он сможет использовать все доступные особенности.

- AUGMENT MODE (РЕЖИМ УЛУЧШЕНИЯ) НЕДОСТУПЕН
- НЕТ УСТРОЙСТВА ИЗМЕРЕНИЯ ТОПЛИВНОГО ЭЛЕМЕНТА (ТЭ)
- ЕСЛИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ BLADE MODE (РЕЖИМ ЛЕЗВИЕ), ВРЕМЯ НЕ ЗАМЕДЛЯЕТСЯ И ВЫ НЕ МОЖЕТЕ РУБИТЬ ПРОТИВНИКОВ
- ZANDATSU (ЗАНДАТСУ) НЕДОСТУПНО
- КОДЕК НЕДОСТУПЕН

# CONTROLS (TYPE A) (УПРАВЛЕНИЕ (ТИП А))

## BLADE MODE (Режим Лезвие)

LT + ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК

Используйте правый джойстик чтобы замахнуться лезвием HF в любом направлении. Если на топливных элементах (ТЭ) осталось достаточно энергии, Рэйден ускорится, что позволит ему войти в Blade Mode (Режим Лезвие), когда время для него идет медленнее. Это увеличивает силу его атак мечом и позволяет ему рубить противников и объекты.

Вы можете рубить противников и объекты независимо от состояния топливных элементов (ТЭ), пока отображается «Резать».

Противников с сильной броней нельзя повредить одним ударом. Однако после нанесения нескольких ударов появится синяя метка AR, указывающая на то, что противника можно порезать.



AR указывает на цель, которую можно порезать.

В Blade Mode (Режим Лезвие) AR показывает положение единицnano-восстановления противника (красные квадраты). Если Вы нанесете удар мечом на месте положения и нажмете кнопку B, то сможете получить эту единицу и восстановить LIFE (ЖИЗНЬ).

## ZANDATSU (Зандатсу) КНОПКА B



AR указывающий на Zandatsu (Зандатсу) - возможно

Если Вы нанесете удар мечом по красному квадрату но не сможете забрать единицу nano-восстановления, то она упадет на землю и будет повреждена. Вы все еще сможете ее подобрать для восстановления LIFE (ЖИЗНЬ), но объем восстановления уменьшится.



## PARRY (ПАРИРОВАТЬ)

ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК + КНОПКА X

Когда противник нападает, направьте левый джойстик в сторону противника, одновременно нажмая кнопку X чтобы парировать удар своим мечом.



### PARRY COUNTER (ПАРИРОВАТЬ ПРОТИВДЕЙСТВИЕМ)

**ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК + КНОПКА X**  
Если Вы идеально расчитаете время во время атаки противника, то Вы автоматически проведете контрааттаку. После контраатаки противники будут выведены из строя, что позволит использовать Blade Mode (Режим Лезвие).

Вы также можете вывести противника из строя, нанося достаточно урона непрерывными ударами.



Cyborg



Drone

## КОМБО

КНОПКА X + КНОПКА Y

Используйте разные комбинации кнопок для нанесения различных комбинированных атак. Вот несколько примеров:

УДАР ПРАВОЙ НОГОЙ СЗАДИ ..... Y Y

ПРОРЕЗ ТОРНАДО ..... Y X

ТРОЙНОЙ УДАР НОГОЙ С ПОДЪЕМОМ ... Y Y Y X

ПРОРЕЗ ВЫСОКО В ВОЗДУХЕ ... X

Другие комбо можно увидеть, выбрав COMBO LIST (СПИСОК КОМБО) в меню паузы.

## ЗАХВАТ ЦЕЛИ

КНОПКА RB

Захват цели позволяет вам наводить на конкретную цель и указывать на нее камерой. Если противников больше чем один, используйте правый джойстик для смены цели.

Состояние захвата цели



## ОРИЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

Панель клавиш управления (O O) в окне выбора

Используйте O O, чтобы выбрать категорию и O O для выбора оружия/предметов. Нажмите кнопку B чтобы использовать выбранное оружие/предмет.



### 1 ОСНОВНОЕ

Это оружие используется для обычных атак и в Blade Mode (режим Лезвие).

### 2 ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Восстановите LIFE (ЖИЗНЬ) или FC (ТЭ). Нажмите кнопку Y чтобы использовать сразу.

Если выберите само-восстанавливающую наножилетку, восстановление придет автоматически, когда LIFE (ЖИЗНЬ) спадет до нуля.

### 3 ВТОРОЕ

После выбора второго оружия, его можно использовать во время игры нажав кнопку LB. Для огнестрельного и метательного оружия, нажмите LB для их подготовки, затем кнопку RB чтобы выстрелить/бросить.

### 4 УНИКАЛЬНОЕ

При наличии, мощная атака (кнопка Y) изменится в соответствии с оружием в наличии и также изменятся доступные комбо.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОРИЖИЯ И ПРЕДМЕТОВ

Оружие и предметы можно получить следующим образом.

- ПОДНИМАЙТЕ ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ С ЗЕМЛИ
- ВСКРЫВАЙТЕ ЯЩИКИ ПРЕДМЕТОВ
- ПОЛУЧАЙТЕ ИХ ЧЕРЕЗ ПЕРСОНАЛИЗАЦИЮ



Ящик предметов (обычный)



Ящик предметов (замок нужно вскрыть)

Собирайте информацию, общаясь с союзниками через кодек.



BORIS (БОРיס)

- Текущие задания
- Подсказки по бою



COURTNEY (КОРТНИ)

- Сохраняя игру
- Основные факты об этой серии игр



KEVIN (КЭВИН)

- Информация о положении целей
- Международные отношения



ДОКТОР (ДОКТОР)

- Киборги
- Дроны

Дополнительные операторы кодека будут добавлены по мере прохождения игры.

### ! О ТРЕБУЕМЫХ ЗВОНКАХ ЧЕРЕЗ КОДЕК

Союзники будут Вам звонить время от времени через кодек. Действия Райдена могут быть частично ограничены, в зависимости от текущего места положения и содержания диалога.



Действия ограничены

### ! ПРОПУСТИТЬ ДИАЛОГ (ПРОМОТАТЬ ВПЕРЕД)

Когда появляется над головой оператора кодека, Вы можете пропустить диалог, нажав на эту кнопку. Удерживая можно промотать вперед, когда отображается "LOADING" (ЗАГРУЗКА) в правом нижнем углу экрана, Вы не можете пропустить диалог, потому что игра в этот момент загружает данные.

Выбрав **CUSTOMIZE (ПЕРСОНАЛИЗИРОВАТЬ)** из экрана кодек позволит Вам использовать боевые очки (БО) для первоналичации оснащения Рэйдена и других предметов. Вы также можете произвести персонализацию после окончания главы.

#### BODY (ТЕЛО) . . . . .

Тело киборга

#### MAIN WEAPON (ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ) . . . . .

Базовые оружия

#### UNIQUE WEAPON (УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Особые оружия

#### WIG (ПАРИК) . . . . .

Искусственные волосы для голов киборга

#### LIFE (ЖИЗНЬ) . . . . .

Повысить LIFE (ЖИЗНЬ)

#### FUEL CELLS (ТОПЛИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ) . . . . .

Повысить FC (ТЭ)

#### SKILL (НАВЫКИ) . . . . .

Добавить комбо

Количество предметов, доступных в **CUSTOMIZE (ПЕРСОНАЛИЗИРОВАТЬ)**, будет увеличиваться по мере прохождения игры. После персонализации оснащения во время игры Вы вернетесь в точку последнего авто-сохранения.

### ! ОБ БОЕВЫХ ОЧКАХ (БО)

Когда Рэйден дерется, он набирает боевые данные, которые нужны для исследования киборга. Эти данные будут превращены в БО. Есть несколько путей эффективно увеличить боевые очки след. образом:

#### • ЧАСТИЧНЫЙ ПОРЕЗ

Отрезать одну конечность киборга.

Левая рука киборга также записывает боевые данные, поэтому повреждая ее Вы сможете получить еще больше БО.

#### • НЕ СМЕРTELНЫЙ УДАР

Обезвредите киборга не убивая его.

#### • ЗАЛОЖНИКИ

Спасти гражданских в опасности.

#### • СТЕЛС

Нейтрализует врагов в определенных местах оставаясь невидимым.

Выбрав VR MISSION (МИССИЯ ВР) в заглавном меню или на экране кодека позволит Вам играть в VR Missions (МИССИИ ВР), в которых Вы управляете Рэйденом и среди виртуальной реальности (ВР). Самый верхний ряд экрана выбора VR Missions (МИССИЙ ВР) – это обучение, которое Вам следует пройти.

- |     |   |
|-----|---|
| 001 | Обучения по движениям и бегу ниндзя                               |
| 002 | Обучение по обычной атаке и парированию                           |
| 003 | Обучение по Режиму Лезвия, Убийству как ниндзя и режиму улучшения |
| 004 | Обучение по второму оружию  |

Номер 003 и далее добавятся по мере прохождению игры.

После того, как Вы начнете VR mission (Миссию ВР), Вы вернетесь в точку последнего авто-сохранения.



Экран для выбора VR missions (Миссий ВР)

### ОТКРЫТИЕ VR MISSIONS (МИССИЙ ВР)

Получение данных сили врага с терминала данных открывает VR Missions (Миссии ВР). Чтобы получить данные, нажмите кнопку **B** около терминала данных.



Терминал данных

## СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

### ВЫЧИСЛИТЬ СВОЕ НАЗНАЧЕНИЕ

Вы можете увидеть объекты, которые можно порезать и направление Вашего назначения в Augment Mode (Режим улучшения). Выше назначение может быть невидимым в определенных ситуациях, например, во время битв и поиска чего то, однако Вы можете получить своего рода подсказки.

### РЭЙДЕН ВЫВЕДЕН ИЗ СТРОЯ

Рэйден может выйти из строя, если он перенесет несколько атак подряд. Если это случается, нужно быстро двигать левым джойстиком, чтобы восстановится.



Состояние вне строя (Рэйден)

### НЕВОЗМОЖНО ИЗБЕЖАТЬ АТАК ПРОТИВНИКА

Почти все ближние атаки можно избежать парируя их.

### LIFE (ЖИЗНЬ) СИЛЬНО СНИЗИЛАСЬ

Возьмите единицыnano-восстановления Зандатсу или восстановитесь, используя падших на землю.

### НЕВОЗМОЖНО ПОРЕЗАТЬ ВРАГОВ В РЕЖИМЕ ЛЕЗВИЕ

Некоторым противникам с сильной броней нужно будет нанести определенное количество урона, прежде чем Вы сможете их резать в Blade Mode (Режим Лезвие). Вы можете резать противников только когда у Вас достаточно энергии топливных элементов (ТЭ). ТЭ восстанавливается, когда Вы наносите атаки по противнику. Во время пролога Режима История ТЭ отсутствуют, поэтому Вы не можете резать противников.

### ПРОТИВНИКИ СТАНОВЯтся СИЛЬНЕЕ ПО МЕРЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

Сделайте Рэйдена более сильным, персонализируя его в соответствии с игровым прогрессом.

Если Вы не можете продолжать на уровне сложности EASY (ЛЕГКО), выберите CHAPTER (ГЛАВА) чтобы играть этап заново. Это автоматически включит EASY ASSIST (ЛЕГКАЯ ПОМОЩЬ), которая позволит автоматически выбирать направление для парирования.

### ПРЕДМЕТЫ В КОЛЛЕКЦИИ

#### • ЛЕВАЯ РУКА

У некоторых киборгов есть левые руки, которые записывают особые данные, помимо боевых данных. Вы сможете создать мощные предметы, отрезая их левые руки и собирая данные.

#### • ХРАНЕНИЕ ДАННЫХ

Вы можете получить дизайны оружий и другие данные во время игры. Эти данные можно просмотреть, выбрав COLLECTION (КОЛЛЕКЦИЯ) в заглавном меню.

#### • ЛЮБИ В ЯЩИКАХ

Есть киборги, которые отказываются сражаться, а прячутся в картонных коробках.



### PRODUCT SUPPORT

[games.konami-europe.com/support](http://games.konami-europe.com/support)

+44 (0) 1253 885583

(UK phone number. Call costs vary – please contact your provider for details.)